

遊戲橘子數位科技股份有限公司

公佈2010年前三季合併財務報表



遊戲橘子數位科技股份有限公司今日(10/26)公佈經會計師查核之2010年前三季合併財務報表。2010年前三季合併營業收入為新台幣(以下同)4,370,224仟元，營業毛利為2,139,174仟元，毛利率為48.95%，營業淨利396,917仟元，合併稅後淨純益169,221仟元，每股盈餘為1.11元。

單位：新台幣仟元	2010年1~9月	2009年1~9月	年成長率
合併營業收入	4,370,224	3,984,467	9.68%
合併營業成本	(2,231,050)	(1,951,411)	14.33%
合併營業毛利	2,139,174	2,033,056	5.22%
合併營業費用	(1,742,257)	(1,626,277)	7.13%
合併營業利益	396,917	406,779	(2.42%)
合併營業外收支	(76,987)	(4,423)	1640.61%
合併稅前損益	319,930	402,356	(20.49%)
合併所得稅利益(費用)	(150,562)	(101,142)	48.86%
合併總損益	169,368	301,214	(43.77%)
少數股權損益	147	9,155	(98.39%)
合併淨損益	169,221	292,059	(42.06%)
每股盈餘(元)	1.11	2.00	-

資料來源：2010與2009年度前三季經會計師核閱之合併財務報表

2010年前三季合併營業收入較去年同期增加9.68%，主要營運個體包含母公司、香港子公司及東遊玩子均表現相當出色。其中，母公司營收較去年同期成長超過10%，主要受惠於《跑跑卡丁車》營收較去年倍數成長及三款主力遊戲《天堂》、《楓之谷》及《絕對武力》的穩定貢獻；東遊玩子在人氣遊戲《艾爾之光》及《龍》的加持下，營收較去年同期增加近50%，表現突出！香港子公司則受惠於《艾爾之光》與集團自製遊戲《Divina(幻月之歌)》的推出，營收亦較去年同期成長超過10%。

費用方面，前三季橘子集團持續強化研發能量，積極開發自製產品，研發費用增加，並於九月份透過東京電玩展向全球媒體首度介紹八款自製遊戲，為遊戲未來的上市提前預熱；另一方面佈局歐美新市場，亦投入人事管理費用，致營業費用較去年同期上升。本期稅前純益在營業費用增加、業外打消停運遊戲之權利金等因素影響下，較去年同期減少20.49%。

遊戲橘子數位科技股份有限公司 公佈2010年前三季合併財務報表



合併營業收入今年來已連續三季創下歷史新高，展望第四季，原創動畫改編的自製遊戲《水火108》將在10月29日舉辦不刪檔封測；旗艦產品《天堂》、《楓之谷》、《跑跑卡丁車》於11月份將推出新地圖、道具及玩家活動；全亞洲超過百萬玩家見證的重量級遊戲《龍之谷》，日前在中國開放公測時，短短三天便創下同上人數超過70萬人的佳績，而10月8日至13日舉辦的CCB活動同樣引爆台灣玩家熱血，不僅遊戲限量帳號天天秒殺，活動首日便衝進遊戲網站人氣排行榜第7名，遊戲預計將於11月上市。

集團自製遊戲《幻月之歌(Divina)》9月13日於日本上市後，同上人數已突破萬人，表現亮眼，9月24日開放商城後已貢獻完整月營收；另一款與電影深度結合的武俠遊戲鉅作《劍雨》為搶搭電影上映熱潮，預計將於10月29日在香港上市並同步開放商城。相信在主力遊戲與新品的推升之下，將有助進一步提升整體營運動能。